

ICT-V Tagung vom Samstag, 12. November 2011 - Programm

	Inputreferate	Referenten	Raum
08.00 Uhr	Eintreffen, Abgabe Tagungsunterlagen		Aula *
08.30 Uhr	- Informationen aus der Schulinformatik - www.unterrichtsideen.ch - www.learningapps.org	A. Urfer W. Hartmann M. Hielscher	Aula
09.00 Uhr	Der Informatik-Alltag in einer grossen Firma	Dr. Raimond Reichert; Swisscom (Schweiz) AG	Aula
10.00 Uhr	Kaffeepause		Aula

Workshops (1. Serie) M29 **

	Workshop A Facebook für Eltern (Modell für Schulen im Kanton Bern)	Workshop B Bildmanipulation online	Workshop C 1:1 Computing mit Netbooks auf der Mittelstufe	Workshop D LearningApps selber erstellen	Workshop E ICT-V bildet Lehrpersonen aus	Workshop F Mit Scratch Spiele programmieren	Workshop G Lustvolles Lernen mit Ani...paint
10.45-12.00	Zimmer 004 S. Holliger K. Reber	Zimmer 104 F. Rölli	Zimmer 105 U. Zuberbühler	Zimmer U101 M. Hielscher G. Luetolf	Zimmer 107 C. Krebs	Zimmer U113 A. Urfer	Zimmer 106 S. Bärtschi

12.15 Uhr: Mittagessen im Restaurant Casa d'Italia, Bühlstrasse 57, 3012 Bern (für Angemeldete)

Workshops (2. Serie) M29 **

	Workshop H Facebook für Eltern (Modell für Schulen im Kanton Bern)	Workshop I Bildmanipulation online	Workshop K 1:1 Computing mit Netbooks auf der Mittelstufe	Workshop L LearningApps selber erstellen	Workshop M 95 Ideen für den Einsatz des Computers im Unterricht	Workshop N Programmieren lernen mit Kara	Workshop O Lustvolles Lernen mit Ani...paint
13.45-15.00	Zimmer 004 S. Holliger K. Reber	Zimmer 104 F. Rölli	Zimmer 105 U. Zuberbühler	Zimmer U101 M. Hielscher G. Luetolf	Zimmer 107 R. Kaufmann	Zimmer U113 W. Hartmann	Zimmer 106 S. Bärtschi

15.15 Uhr	Tageszusammenfassung mit Überraschungsprogramm	Aula, GW5
16.00 Uhr	Ende der Tagung	

*GW5 = Gertrud-Wokerstrasse 5, 3012 Bern

**M29 = Muesmattstrasse 29, 3012 Bern

(Die Gebäude befinden sich im gleichen Areal)

Kurzbeschreibung des Referats

Der Informatik-Alltag in einer grossen Firma: Hardware, Software, Peopleware

Was machen Informatiker/innen? Sie programmieren. Sie sitzen den ganzen Tag vor dem Bildschirm. Sie reden in kryptischen Abkürzungen, trinken Cola und essen Pizza. Programmierer sind kommunikationsscheue Einzelkämpfer. Tatsächlich? Dieser Vortrag schildert anschaulich den Alltag von Informatiker/innen in einer grossen Firma und räumt mit einigen gängigen Vorurteilen auf.

- Auch im Informatiker-Alltag sind die grössten Herausforderungen zwischenmenschlicher Natur, nicht technischer Natur.
- Informatik ist viel mehr als Programmieren; Informatik umfasst ein breites Spektrum an spannenden, verschiedenartigen Tätigkeiten.

Der Vortrag geht insbesondere auf Aspekte der Informatiker-Tätigkeit ein, die auch im Umfeld von ICT&Schule relevant sind.

Referent: Dr. Raimond Reichert, Swisscom (Schweiz) AG, Entwickler der Lernumgebung Kara und Autor verschiedener Bücher zum Informatikunterricht

Kurzbeschreibung der Workshops

Workshop A (Kurt Reber, PHBern, Susanna Holliger, Schülerinnen und Schüler der OS Länggasse in Thun) Facebook für Eltern (Modell für Schulen im Kanton Bern)

Facebook fordert Schulen und Eltern heraus. Die OS Länggasse in Thun geht die Problematik aktiv an und bietet einen Kurs an, in dem Schülerinnen und Schüler den Eltern den Einstieg in die Welt der sozialen Netzwerke ermöglichen.

- Wie eine Schule den Umgang mit Facebook kooperativ gestaltet.
- Inhalte des Kurses der Schülerinnen und Schüler zu Facebook.
- Ratschläge zur Umsetzung der Kursidee in der eigenen Schule.

Hinweis: Wer sein eigenes Gerät mitbringt, kann sich während des Workshops durch Schülerinnen und Schüler in Facebook einführen lassen.

Zielpublikum Prim, Sek I und Sek II

Workshop B (Fabian Rölli, Schule Münchenbuchsee) Bildmanipulation online

Im digitalen Zeitalter ist Bildmanipulation allgegenwärtig.

Anhand eines Webprojektes, erstellt durch Schülerinnen und Schüler der Oberstufe Münchenbuchsee, wird aufgezeigt,

- wo wir Manipulationen in der Medienwelt ausgesetzt sind,
- wie mit einfachen Werkzeugen selber manipuliert werden kann und
- wie sich diese im Internet publizieren lassen.

Zielpublikum Prim, Sek I und Sek II

Workshop C (Urs Zuberbühler Scherling, Primarschule Guttannen)
1:1 Computing mit Netbooks auf der Mittelstufe

Seit Sommer 2010 erprobt eine 5./6. Klasse in einem Pilotprojekt (<http://netbookprojekt.blogspot.com>) das 1:1-Computing mit Netbooks. Im Workshop werden Möglichkeiten und Grenzen der kleinen Rechner im Unterricht und zur Aufgabenbearbeitung aufgezeigt und diskutiert.

- Unterrichtserfahrungen nach 15 Monaten Netbook-Einsatz
- Konkrete Unterrichtsszenarien kennen lernen
- Von der Nebensächlichkeit der Hardware

Zielpublikum Prim, Sek I und Sek II

Workshop D (Michael Hielscher und Gregor Lütolf, PHBern)
LearningApps selber erstellen

LearningApps.org ist eine Online-Plattform für kleine interaktive Lernbausteine (sogenannte Apps), die vielfältig eingesetzt werden können. Nach Fach und Stufe sortiert, findet man verschiedenste Apps, deren Inhalt individuell und unmittelbar angepasst werden kann. Mit Hilfe des kostenlosen Web 2.0 Dienstes können Lehrerinnen und Lehrer, aber auch Schülerinnen und Schüler, interaktive und multimediale Übungen online herstellen und diese den Schulen zur Verfügung stellen.

- Was sind LearningApps?
- Eigene Apps online erstellen
- Ideen für den Einsatz im Unterricht

Zielpublikum Prim, Sek I und Sek II

Workshop E (Cuno Krebs, Primarschule Oberbottigen)
ICT-V bildet Lehrerkollegium aus

Pädagogische Aufgaben nehmen in den ICT-Konzepten der Schulen und den Pflichtenheften für ICT-V einen immer wichtigeren Stellenwert ein. Die Umsetzung dieser Aufgaben konfrontieren uns als ICT-V jedoch mit diversen Problemen: Wie gehe ich mit den unterschiedlichen Wissensständen meiner Kolleginnen und Kollegen um? Kann ich dem Kollegium diese zeitliche Mehrbelastung überhaupt zumuten? Welche Inhalte sind wirklich wichtig und für alle verbindlich?

Wir erkunden gemeinsam Möglichkeiten, um diese Hürden zu umgehen oder gar zu unserem Vorteil zu nutzen.

- Planungs- und Organisationshilfen für die kollegiumsinterne Aus- und Weiterbildung kennenlernen
- Ein konkretes Beispiel an einer Berner Primarschule: Planung, Durchführung und Evaluation
- Skizzieren von Umsetzungsideen für die eigene Schule

Zielpublikum Prim, Sek I und Sek II

Workshop F (Andreas Urfer, PHBern)
Mit Scratch Spiele programmieren

Programme prägen unseren Alltag. Die meisten Schülerinnen und Schüler spielen mit elektronischen Spielen am Computer, am TV und am Handy.

Die kostenlose Programmierumgebung Scratch eignet sich bestens, um mit Hilfe der Programmierung von einfachen Spielchen das Grundverständnis für Programme zu wecken, ohne sich mit einer Programmiersprache vertieft auseinandersetzen zu müssen.

- Was ist Scratch?
- Die Umgebung von Scratch
- Mit Scratch ein einfaches Spiel programmieren

Zielpublikum Prim, Sek I und Sek II

Workshop G (Susanne Bärtschi, Schule Grosshöchstetten)
Lustvolles Lernen mit Ani...Paint

Unterstufenkinder sind im Umgang mit Technik unkompliziert. Sie kennen keine Berührungsängste. Ani...Paint ist ein Zeichnungsprogramm, das sich als Zugang zum Computer sehr eignet. Es lässt sich bereits in der ersten Klasse sinnvoll einsetzen. Die Schülerinnen und Schüler lieben das Zeichnen mit diesem Programm und realisieren gar nicht, dass sie dabei lernen.

- Programm entdeckend kennenlernen
- Ideen und Tipps für den Einsatz im Unterricht
- Weiterführende Möglichkeiten, Ani...Paint ist multimedial

Hinweis: Bringen Sie ihr eigenes Gerät mit und installieren Sie vorgängig die Demoversion von Ani...paint. So können Sie die Kursinhalte vor Ort selber nachvollziehen.

Zielpublikum Primarstufe

Workshop H (Kurt Reber, PHBern, Susanna Holliger, Schülerinnen und Schüler der OS Länggasse in Thun)
Facebook für Eltern (Modell für Schulen im Kanton Bern)

Facebook fordert Schulen und Eltern heraus. Die OS Länggasse in Thun geht die Problematik aktiv an und bietet einen Kurs an, in dem Schülerinnen und Schüler den Eltern den Einstieg in die Welt der sozialen Netzwerke ermöglichen.

- Wie eine Schule den Umgang mit Facebook kooperativ gestaltet.
- Inhalte des Kurses der Schülerinnen und Schüler zu Facebook.
- Ratschläge zur Umsetzung der Kursidee in der eigenen Schule.

Hinweis: Wer sein eigenes Gerät mitbringt, kann sich während des Workshops durch Schülerinnen und Schüler in Facebook einführen lassen.

Zielpublikum Prim, Sek I und Sek II

Workshop I (Fabian Rölli, Schule Münchenbuchsee)
Bildmanipulation online

Im digitalen Zeitalter ist Bildmanipulation allgegenwärtig.

Anhand eines Webprojektes, erstellt durch Schülerinnen und Schüler der Oberstufe Münchenbuchsee, wird aufgezeigt,

- wo wir Manipulationen in der Medienwelt ausgesetzt sind,
- wie mit einfachen Werkzeugen selber manipuliert werden kann und
- wie sich diese im Internet publizieren lassen.

Zielpublikum Sek I und Sek II

Workshop K (Urs Zuberbühler Scherling, Schule Guttannen)
1:1 Computing mit Netbooks auf der Mittelstufe

Seit Sommer 2010 erprobt eine 5./6. Klasse in einem Pilotprojekt (<http://netbookprojekt.blogspot.com>) das 1:1-Computing mit Netbooks. Im Workshop werden Möglichkeiten und Grenzen der kleinen Rechner im Unterricht und zur Aufgabebearbeitung aufgezeigt und diskutiert.

- Unterrichtserfahrungen nach 15 Monaten Netbook-Einsatz
- Konkrete Unterrichtsszenarien kennen lernen
- Von der Nebensächlichkeit der Hardware

Zielpublikum Prim, Sek I und Sek II

Workshop L (Michael Hielscher und Gregor Lütolf, PHBern)
LearningApps selber erstellen

LearningApps.org ist eine Online-Plattform für kleine interaktive Lernbausteine (sogenannte Apps), die vielfältig eingesetzt werden können. Nach Fach und Stufe sortiert, findet man verschiedenste Apps, deren Inhalt individuell und unmittelbar angepasst werden kann. Mit Hilfe des kostenlosen Web 2.0 Dienstes können Lehrerinnen und Lehrer, aber auch Schülerinnen und Schüler, interaktive und multimediale Übungen online herstellen und diese den Schulen zur Verfügung zu stellen.

- Was sind LearningApps?
- Eigene Apps online erstellen
- Ideen für den Einsatz im Unterricht

Zielpublikum Prim, Sek I und Sek II

Workshop M (Rémy Kauffmann, Kantonsschule Baden)
95 Ideen für den Einsatz des Computers im Unterricht

In immer mehr Schulen werden Notebooks, Netbooks, iPads etc. als Werkzeuge eingesetzt. In diesem Workshop werden einfache und erprobte Ideen vorgestellt, wie Lehrpersonen den Computer im Unterricht einsetzen können. Es werden nur kostenlose, web-basierte Werkzeuge eingesetzt. Damit lassen sich Installationsprobleme vermeiden und die Anwendungen können plattformübergreifend genutzt werden.

- Warum Computer im Unterricht nutzen?
- Was funktioniert im Schulalltag und was nicht?
- 95 Ideen für den Einsatz des Computers im Unterricht
- Weitere Ideen und Erfahrungsaustausch

Zielpublikum Prim, Sek I und Sek II

Workshop N (Werner Hartmann, PHBern)
Programmieren lernen mit Kara

Programme prägen heute unseren Alltag: vom Mikrowellenherd über Apps bei Mobiltelefonen bis hin zu Flugreservationssystemen. Ein Grundverständnis für Programme erweist sich deshalb neben Lesen, Schreiben und Rechnen als Schlüsselqualifikation zum Verständnis moderner Technologien. Die kostenlose Lernumgebung Kara erlaubt am Beispiel eines programmierbaren Marienkäfers eine einfache und kurze Einführung ins Programmieren, ohne sich vertieft mit einer Programmiersprache auseinandersetzen zu müssen.

- Programme mit Getränkeautomaten
- Kara der programmierbare Marienkäfer
- Überblick zu den Unterrichtsmaterialien auf www.suisseduc.ch/informatik/karatojava/

Zielpublikum Prim, Sek I und Sek II

Workshop O (Susanne Bärtschi, Schule Grosshöchstetten)
Lustvolles Lernen mit Ani...Paint

Unterstufenkinder sind im Umgang mit Technik unkompliziert. Sie kennen keine Berührungsängste. Ani...Paint ist ein Zeichnungsprogramm, das sich als Zugang zum Computer sehr eignet. Es lässt sich bereits in der ersten Klasse sinnvoll einsetzen. Die Schülerinnen und Schüler lieben das Zeichnen mit diesem Programm und realisieren gar nicht, dass sie dabei lernen.

- Programm entdeckend kennenlernen
- Ideen und Tipps für den Einsatz im Unterricht
- Weiterführende Möglichkeiten, Ani...Paint ist multimedial

Hinweis: Bringen Sie ihr eigenes Gerät mit und installieren Sie vorgängig die Demoversion von Ani...paint. So können Sie die Kursinhalte vor Ort selber nachvollziehen.

Zielpublikum Primarstufe
